

بازطراحی برای موبایل و ساعت

مسئله را پیدا کردی؛ حالا راهکار را بساز.



در مرحله قبل، داده‌های اپ رو بررسی کردی، رفتار بازیکنان رو زیر ذره‌بین بردی و مهم‌ترین مشکلات تجربه فعلی رو پیدا کردی.

حالا ما می‌خوایم اپ ثبت وضعیت بازطراحی بشه تا بازیکنان راحت‌تر، سریع‌تر و با اطمینان بیشتری وضعیت خودشون رو ثبت کنن.



Rebecca Welton



Detective Lasso

اسپانسر جدید باشگاه، اپل، به بازیکن‌ها
Apple Watch داره میده!!! باورت میشه ...



تجربه جدید باید برای دو دیوایس طراحی بشه

۱. موبایل؛ با فضای بیشتر برای نمایش اطلاعات و تعامل
 ۲. Apple Watch؛ برای لحظه‌هایی که زمان و تمرکز محدوده بعد از تمرین یا درست قبل از مسابقه.
- برای نسخه Apple Watch پروتوتایپ لازم نیست؛ **طراحی صفحات اصلی و مسیر تعامل کافی** است

تسک این مرحله

باشگاه ازت می‌خواد به‌عنوان طراح، محصول رو برای موبایل و Apple Watch دوباره طراحی کنی. فقط یادت باشه: اینجا با دو اندازه صفحه طرف نیستی؛ با دو تجربه متفاوت روبه‌روی.

• تجربه موبایل رو بر اساس یافته‌های مرحله قبل بهتر کن.

• برای Apple Watch، تجربه استفاده از واچ رو در نظر بگیر و متناسب با همون طراحی کن.

• اطلاعات و تعاملات هر دستگاه رو جداگانه اولویت‌بندی کن.

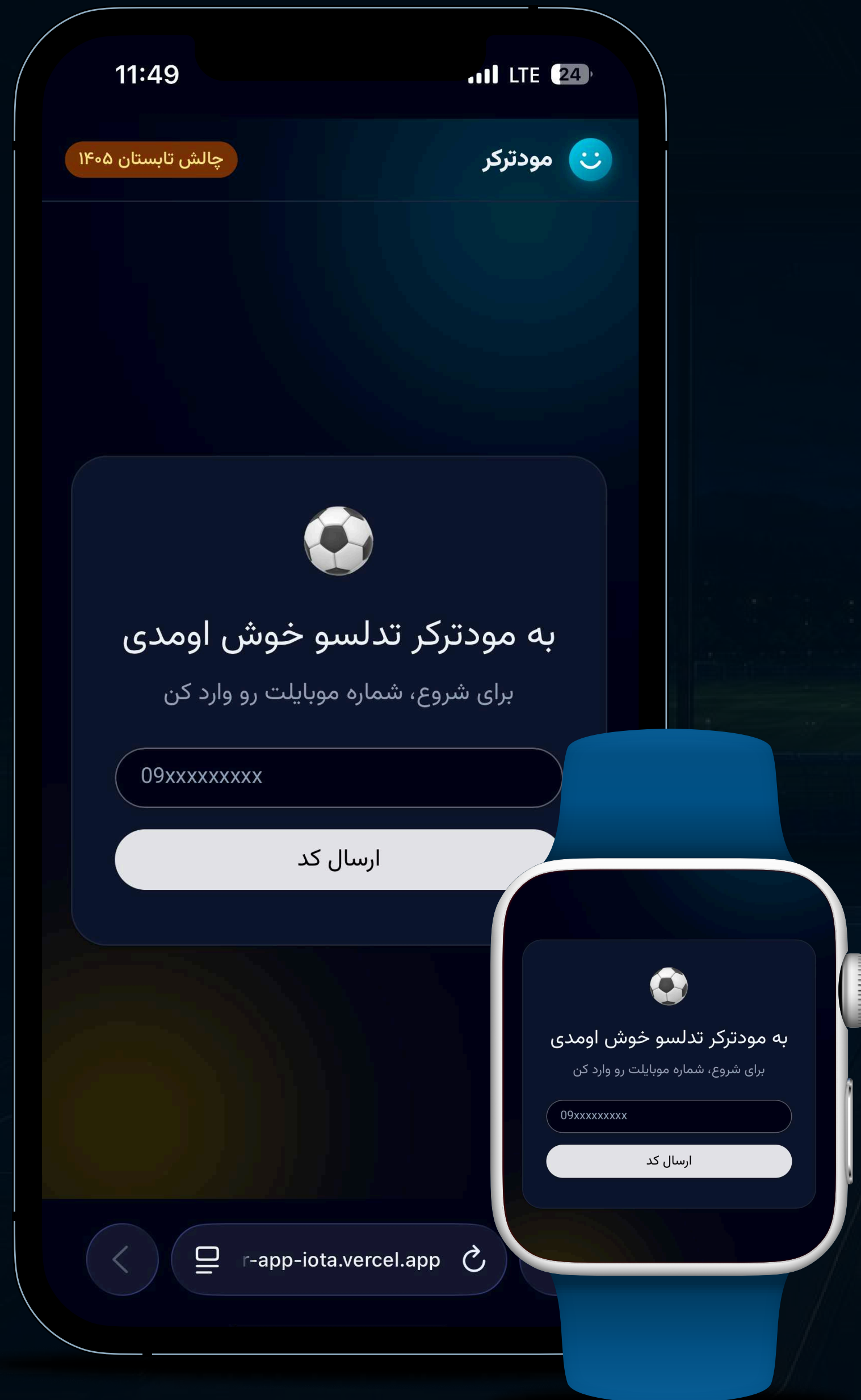
• واچ رو صرفاً نسخه کوچک‌شده موبایل نبین.

Apple Watch Ui kit

شما میتونید از کیت اختصاصی خودتون استفاده کنید

پک ایکون تدلسو

شما میتونید از پک آیکون دیگچه برای دیزاین‌هاتون استفاده کنید



قرار نیست نسخه ساعت فقط یک نسخه کوچک شده از اپ موبایل باشد. هر دو تجربه باید متناسب با شرایط استفاده، محدودیت‌های دیوایس و نیازهای واقعی بازیکنان طراحی بشن.

هر دیوایس باید نقش مشخصی در تجربه ثبت وضعیت داشته باشد.

خروجی مورد نیاز

بازطراحی و پروتوتایپ تعاملی موبایل - Mobile Design and Prototype

مسیر ثبت وضعیت رو براساس یافته‌های مرحله قبل بازطراحی کن.

طراحی تجربه Apple Watch

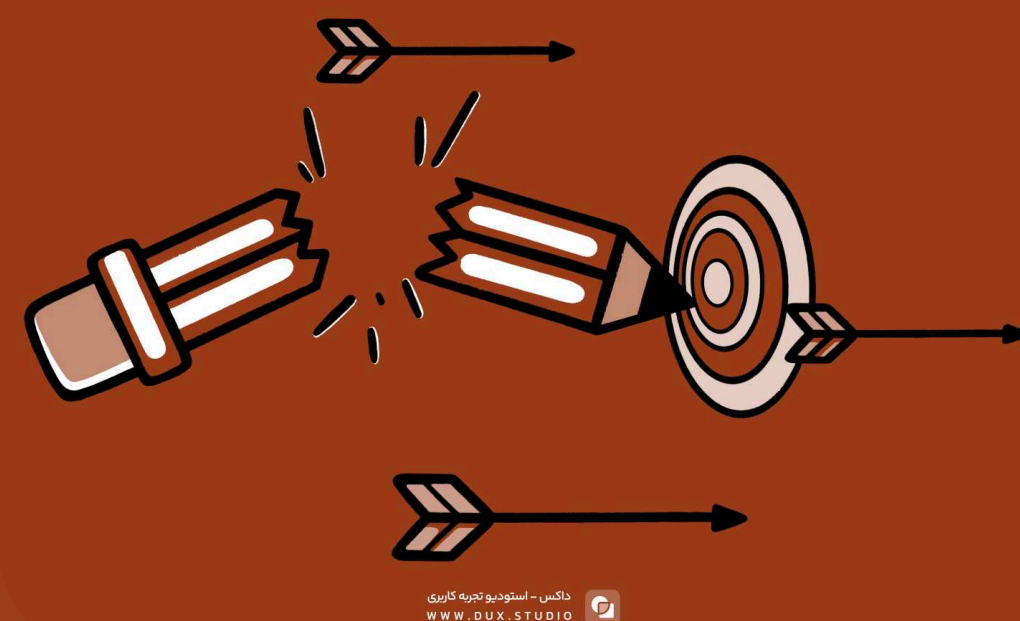
تجربه ثبت وضعیت رو متناسب با محدودیت‌ها و شرایط استفاده ساعت طراحی کن.

توضیح تصمیم‌های طراحی

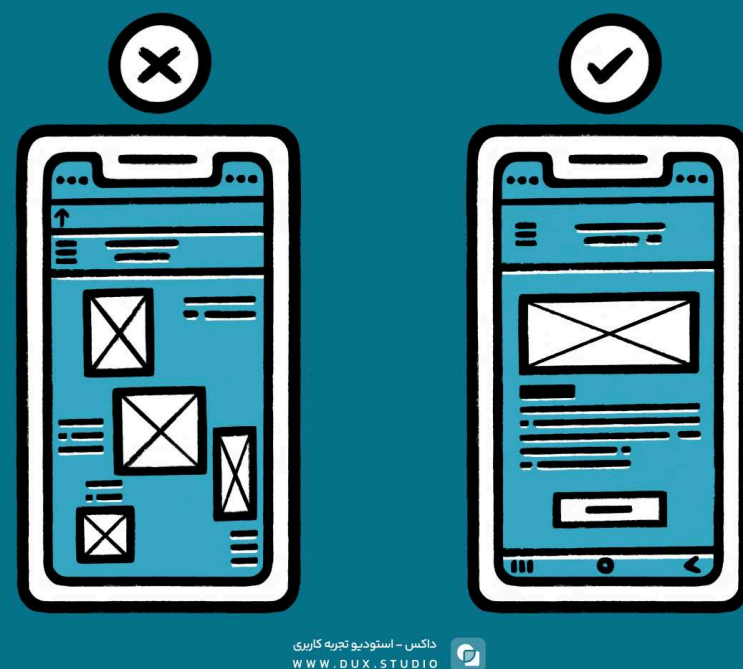
مشخص کن هر تصمیم چطور به یک یافته پاسخ می‌ده و و تجربه فعلی رو بهبود می‌بخشه.



چند نکته برای کمک به شما



۱۰ اشتباه رایج در طراحی اپلیکیشن



اصل سلسله مراتب بصری (Visual Hierarchy)

برای مشاهده مقالات روی عنوان مقالات کلیک کنید، VPN خودتون رو خاموش کنید.

• نسخه ساعت رو فقط کوچک نکن؛ برای شرایط واقعی استفاده طراحی کن.

• بازیکن ممکنه بعد از تمرین خسته باشه و زمان یا تمرکز زیادی نداشته باشه و تجربه رو برای همین لحظه واقعی طراحی کن.

• بازیکنان معمولاً بعد از تمرین یا مسابقه از اپ استفاده می‌کنن؛ زمان، انرژی و شرایط واقعی اون‌ها رو در نظر بگیر.

مهارت‌های مورد بررسی



● طراحی تجربه کاربری (UX Design)

● طراحی رابط کاربری (UI Design)

● طراحی تعاملی (Interaction Design)

● طراحی برای چند دیوایس (Cross-Device Design)

● طراحی کاربرمحور (User-Centred Design)

● تبدیل یافته‌ها به راهکار (Insight-to-Design Translation)



پایان مرحله دوم

مرحله بعد: **تست دیزاین**